
PlayStation
真・女神転生
ATLUS



CONTENTS

ごあいさつ

この度は、アトラスの "プレイステーション" ソフト
「真・女神転生」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用の前にこの「解説書」をよくお読みいただき、
正しい使用法でお楽しみください。
なお、この「解説書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

※登場する人物・場所・団体等の名称はすべて架空のものです。

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

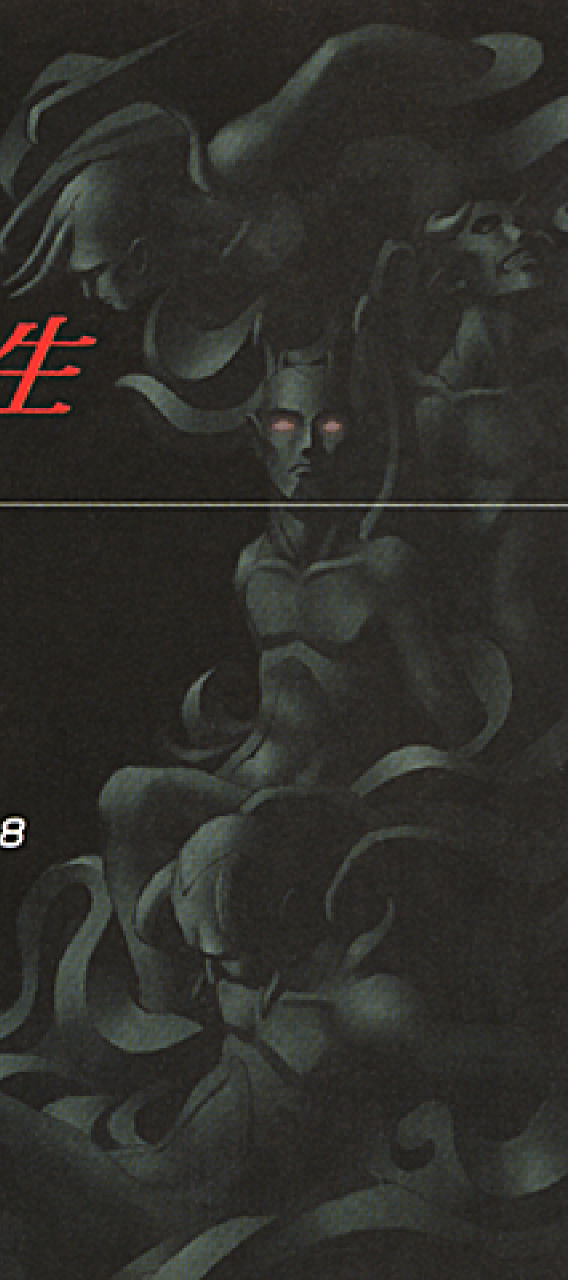
For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1~4ブロック

SLPS 03170

真・女神転生





STORY

日本の首都、東京。
その大都市東京の一角、
吉祥寺に母親と二人暮らしの少年がいた。
母親思いの心やさしい少年は、
平和な日々を過ごしていた。
ある夜、少年は奇妙な夢を見る。

異次元世界の迷宮、喋る扉、
十字架に掛けられた少年、
悪魔に虐げられた少年、
謎の女、そして怪しい儀式——

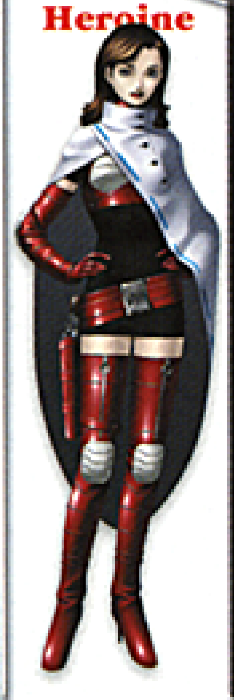
不思議な夢から目を覚ますと、
井の頭公園で殺人事件が起こったらしく、
街は騒然としているようだった。
公園は警察によって閉鎖されており、
ほかの街へいくこともできなくなってしまったらしい。
しかも目を覚ますと同時に、パソコン通信により、
不可解なメッセージが送られて来た。
そしてプログラムをダウンロードすると、
それは悪魔を自分の「仲魔」として、
いつでも召喚することができる
「悪魔召喚プログラム」であった……。

キャラクター紹介
CHARACTERS



主人公

平穏な暮らしをしていた少年。悪魔召喚プログラムを入手し、事件に巻き込まれていく。



ヒロイン

主人公の夢の中で出現する少女。怪しげな儀式の最中に主人公の手によって助けられる。



ロウヒーロー

主人公の幼なじみの恋人で、正義感が強い少年。主人公の夢の中に登場する。



カオスヒーロー

主人公の夢に登場する少年。オザワにいじめられていたため復讐心を抱いている。

悪魔に導かれ交錯する人々——。

ストーリーを進めていくうちに、主人公の前に多くのキャラクターが出現します。ここではキーとなる人物について紹介しましょう。

Goto



Ozawa



Yuriko



Steven



ゆりこ

主人公の行く先々に出現する謎の美女。さまざまな情報を与えてくれることもある。

スティーブン

車椅子に乗った天才科学者。世界の危機を感じ、「悪魔召喚プログラム」を発明する。

オザワ

不良グループのリーダー。邪心を持っており、強大な力を求めてゴトウの元に付く。

ゴトウ

戒厳司令官。ある日を境にして、独裁色を強めていくようになってしまう。



基本操作方法

基本操作方法を説明します。地上とダンジョンでは操作が違うので注意しましょう。

「真・女神転生」ではフィールド（2D）とダンジョン（3D）画面の２つを行き来することで物語が進みます。以下で、場面ごとのボタン操作方法を説明します。

アナログコントローラ



コントローラ



フィールド画面時の操作

方向キー上	上方向へ移動/カーソル上移動
方向キー下	下方向へ移動/カーソル下移動
方向キー左	左方向へ移動/カーソル左移動
方向キー右	右方向へ移動/カーソル右移動
左スティック	使用しません
右スティック	使用しません
STARTボタン	システムメニューの呼び出し
○ボタン	決定/コマンド画面の呼び出し
□ボタン	使用しません
△ボタン	コマンドヘルプ
×ボタン	キャンセル/ダッシュ移動
L1ボタン	ページ切り替え
R1ボタン	ページ切り替え
L2ボタン	使用しません
R2ボタン	デビルアナライズ

ダンジョン画面時の操作

方向キー上	前進/カーソル上移動
方向キー下	180度ターン/カーソル下移動
方向キー左	左90度ターン/カーソル左移動
方向キー右	左90度ターン/カーソル右移動
左スティック	使用しません
右スティック	使用しません
STARTボタン	システムメニューの呼び出し
○ボタン	決定/コマンド画面の呼び出し
□ボタン	ダッシュ移動
△ボタン	コマンドヘルプ
×ボタン	視点固定移動/キャンセル
L1ボタン	左移動/ページ切り替え
R1ボタン	右移動/ページ切り替え
L2ボタン	オートマップ
R2ボタン	デビルアナライズ

システムメニューについて

ゲーム中にSTARTボタンを押すと、システムメニューを呼び出すことができます。

QUIT

その場でセーブを行い、ゲームを中断します。中断データはタイトル画面のCONTINUEコマンドで再開する事が出来ます。

LOAD

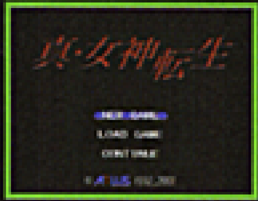
セーブポイントでセーブしたゲームデータをロードします。

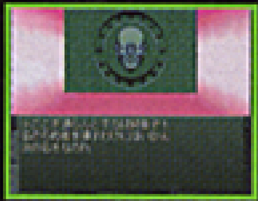
CONFIG

ゲーム中の各種設定を行う事ができます。

ゲームの始め方

冒険へ旅立つ前に、ゲームの始め方とセーブの方法を把握しておきましょう。





【NEW GAME】 ゲームを最初からプレイする

ゲームを最初からプレイします。タイトル画面で「NEW GAME」を選択し、難易度を設定するとプロローグが始まり、名前の入力と各種能力の設定画面へと移ります。

▶ 難易度を設定する

「NEW GAME」を選択してゲームを始めると、右記の2タイプの難易度設定を行えます。

●NORMAL
オリジナルにアレンジを加えた難易度。

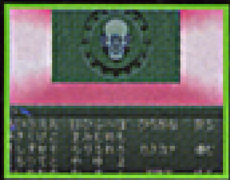
●EXPERT
オリジナルと同じ難易度。

▶ 最初からゲームを始める

新しくゲームを始める場合は、まず最初に主人公の名前を決定することになります。ロウヒーローとカオスヒーローの名前も同様に入力してください。

名前の入力方法

入力画面では方向キーの上、下、左、右でカーソルを動かし、入力したい文字に合わせてください。◎ボタンで文字を決定、✕ボタンで1つ前の文字を削除することができます。なお入力できる名前は最大で8文字までです。入力し終えたら「END」にカーソルを合わせ、◎ボタンを押して決定すれば完了です。



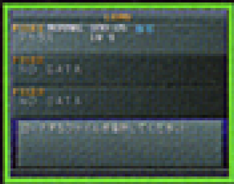
能力設定の方法

名前の入力が終了すると、能力設定画面が表示されます。ここでは18ポイントの能力パラメータ（P20）を、各能力へ振り分けます。方向キーの上下で変更したい能力を選択し、方向キーの右を押すとパラメータが1つアップ、方向キーの左を押すとパラメータが1つ戻ります。18ポイントすべて振り分けたら「YES」を選択してください。「NO」を選択すると能力はリセットされます。



【LOAD GAME】セーブした箇所からゲームをプレイする

セーブをしたところからゲームを再開します。まずセーブデータの入ったメモリーカードをメモリーカード差込口1に挿入し、CONTINUEを選択してください。すると右の画面が表示されますので、冒険を再開したいデータを方向キーの上下で選択、◎ボタンで決定します。



セーブ方法について

ゲームデータのセーブは、セーブポイント（P31）や、システムメニュー内の「QUIT」コマンドで行えます。1ブロック以上の空き容量のあるメモリーカードをメモリーカード差込口1に挿し、方向キーの上下で「セーブ」を選択後、◎ボタンで決定するとセーブを行います。なお「QUIT」コマンドは簡易セーブで、タイトル画面のCONTINUEで再開することができます。再開するとセーブデータは消去されます。



基本画面の見方

フィールド画面・ダンジョン画面での画面の見方を理解しておきましょう。

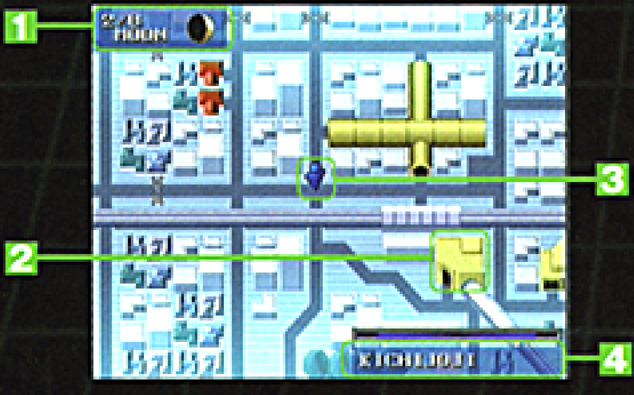




フィールドとダンジョン画面の見方について

「真・女神転生」では大きくわけて2種類の画面があります。パーティのアイコンを操作して町を探索するフィールド画面、そして建物の中を主人公の視点から操作するダンジョン画面です。以下で、各画面の見方を説明しましょう。

フィールド画面の見方



1 月の満ち欠けを表します。
2 建物です。内部に入ると3Dダンジョン画面に切り替わります。
3 パーティのアイコンです。フィールド画面ではこのアイコンを操作して移動を行います。
4 現在地の名称が表示されます。

ダンジョン画面の見方

1 月の満ち欠けを表します。
2 所持しているお金と、マグネタイトの総額を表します。
3 現在向いている方角を表示します。
4 ダンジョン画面です。扉の前で方向キーの上を押すと、中に入ることができます。
5 各メンバーの残り体力（HP）と魔力（MP）を表します。赤いバーがHP、青のバーがMPをそれぞれ表し、バーが短くなるほど少ないことを意味します。HPが0になると死んでしまいます。



▶ ダンジョン内で表示されるショップなどの名称

プレイヤーの視点で探検するダンジョン内は3Dで表示されます。部屋や館の入口の正面に立つと、その部屋の名前が表示されますので、必ずチェックしておきましょう。また、主人公のCOMPを利用すればオートマッピングで現在地と周囲のマップを見ることができます。ただし、主人公がパソコン通信でオートマッピングプログラムを入手するまで利用できません。



コマンドの説明

ここではゲーム中で使用できる6つのコマンドについて説明していきます。



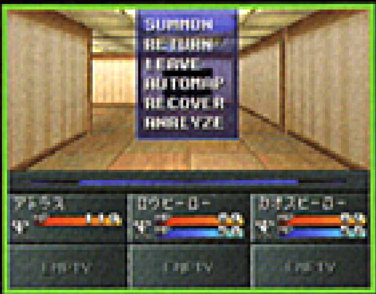


戦闘時以外に使用できる6つのコマンド

戦闘時以外のフィールド／ダンジョン画面で○ボタンを押すと、6つのコマンドが表示されます。このコマンドでは、パーティメンバーの調整や、魔法、アイテムの使用などが行えます。常に万全の準備をしておきましょう。

COMP［コンピュータ］

主人公が身につけているコンピュータを介して、右の6つの行動を行います。仲魔を呼び出したりCOMPに戻したりと、仲魔に命令を出す重要な行動ですので確実にマスターしておきましょう。また、その他の機能であるオートマッピングやデビルアナライズを使用すれば、ダンジョンの探検や戦闘を行いやすくなるでしょう。



COMPで使用できる6つの行動

1. SUMMON
2. RETURN
3. LEAVE
4. AUTOMAP
5. RECOVER
6. ANALYZE

SUMMON 召喚する

COMPに入れてある仲魔をパーティに加えます。呼び出すためにはお金、連れ歩くにはマグネタイトが必要です。



RETURN 戻す

パーティに加わっている仲魔を、コンピュータの中に戻します。戻す場合にはお金を消費することはありません。



LEAVE 外す

リストから仲魔を削除します。なお1度外した仲魔は、会話や合体などで再び仲魔にすることができます。



AUTOMAP オートマップ

3Dダンジョン内のマップを表示します。パーティが通過したエリアのみ表示されます。パーティは緑色のアイコンで表され、方向キーでマップを動かすこともできます。

RECOVER 回復

自動回復を行うコマンドです。このコマンドを実行すると、所持している回復魔法（アイテム）を自動的に使用し、パーティメンバー全員のHPを回復します。

ANALYZE 解析

遭遇して倒したことのある悪魔に関する、詳細なデータを閲覧することができるコマンドです。



●ゲーム中にSTARTボタンを押すとシステムメニュー画面（P9）が表示されます。ここでCONFIGを選択すると、ゲーム中の各種設定を行うことが可能です。

※AUTOMAPとANALYZEのコマンドは、各プログラムを入手するまで使用できません。



MAGIC［魔法］



パーティメンバーの魔法を使用することができます。まず各キャラクターの魔法リストの中から、使用する魔法を選択し、続けて対象キャラクターにカーソルを合わせて決定してください。なお、画面右上には各魔法の効果が表示されます。

ITEM［アイテム］

ITEMのコマンドを選択すると、さらに右の４つの行動が選択できます。さまざまなアイテムを駆使することで、冒険をさらに効率よく進めることができるでしょう。



ITEMで使用できる4つの行動

1 USE
2 SORT
3 ORDERING
4 DROP

1 USE［使う］

入手したアイテムを使用します。方向キーの上下で使いたいアイテムにカーソルを合わせ、◎ボタンで使用できます。

2 SORT［自動で並び替える］

所持アイテムを自動的に並び替えます。SORTを選択するとリスト中のアイテムが種類別に分類されて整頓されます。

3 ORDERING［手動で並び替える］

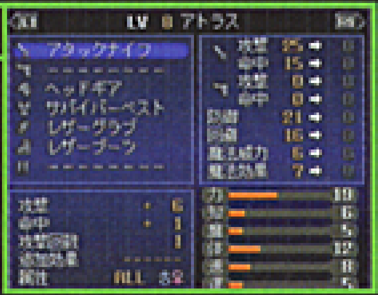
所持しているアイテムを手動で並び替えます。方向キーの上下でアイテムを選択、◎ボタンで決定してください。

4 DROP［捨てる］

所持しているアイテムを捨てます。方向キーの上下で捨てたいアイテムを選択し、◎ボタンで決定してください。

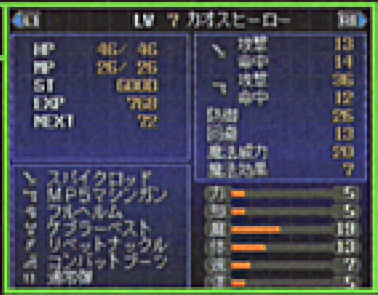
EQUIP [装備]

入手した武器、防具などのアイテムを装備するコマンドです。まず右の画面が表示されたら、方向キーで装備する箇所を選択、続いて装備するアイテムを選択、◎ボタンで決定してください。R1、L1ボタンを押すと、装備させるキャラクターを切り替えることができます。



STATUS [ステータス]

各キャラクターの詳細なデータを表示します。パーティメンバーのリストが表示されたら、方向キーでキャラクターを選択し、◎ボタンで決定してください。なお、ステータス画面では所持しているアイテムのリストや、魔法のリストを閲覧することもできます（P21）。



CHANGE [並び替え]

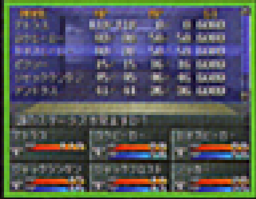
パーティの隊列を変更するコマンドです。移動させたいキャラクターを選択した後、移動させる場所を指定します。パーティパネルの上段に表示されているものが"前衛"、下段が"後衛"です。前衛のほうが敵の攻撃を受けやすく、後衛のほうが比較的攻撃をうけにくくなります。

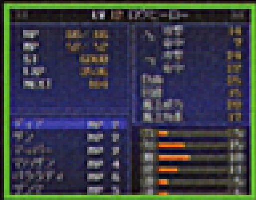




ステータス画面の説明

ステータス画面の見方を覚えて、パーティの状態を常にチェックしておきましょう。





パーティの状態を把握する

パーティの状態は、ステータス画面で見ることができます。ここでは各キャラクターの各種能力を始め、さまざまな項目をチェックできます。突然の戦闘に備えて、常にステータスを把握して万全の態勢を整えましょう。

ステータス画面の見方

【人間】



1 現在のレベルと名前を表します。
2 ヒットポイントです。現在値/MAX値として表示されています。
3 マジックポイントです。現在値/MAX値として表示されています。
4 ステータス異常が表示されます。
5 現在の経験値を表します。
6 次のレベルまでに必要な経験値です。
7 所有している仲魔の数です。
8 各部位に装備しているアイテムです。
9 能力値を表します（P20参照）。
10 能力値パラメータです。青い部分は装備品による上昇を表します。

【仲魔】



1 仲魔の種族、名前、レベルです。
2 仲魔の属性を表します。
3 ヒットポイントです。
4 マジックポイントです。
5 ステータス異常を表示します。
6 抗体ポイント（CP）です。マグネタイトの消費量に影響します。
7 仲魔が所持している魔法や特殊な技です。
8 能力値を表します。
9 能力値パラメータです。

▶ ステータス

ステータス異常には下記の11種類が存在します

DEAD/DYING	瀕死の状態もしくは死んでいることを表します。
STONE	石化の状態を表します。一切の行動を行うことができません。
PALYZE	体が麻痺しています。行動ができず歩くたびにダメージを受けます。
FREEZE	凍結して体が固まり、数ターンの間動けません。
SLEEP	睡魔に襲われ眠りに落ちています。数ターンの間動けません。
BIND	金縛りによって動きを封じられています。数ターンの間動けません。
PANIC	精神が冒され混乱しています。この間は不思議な行動をとります。
HAPPY	幻覚につつまれています。指示どおりに動かないことがあります。
CLOSE	魔法を封じられ、使用することができません。
POISON	猛毒に冒されています。歩くたびにダメージを受けます。
FLY	蝿になっています。この間はCOMP、魔法コマンドが使えません。

▶ 能力のパラメータについて



ステータス画面の下にあるバーと数値は、各キャラクターの能力パラメータを表しています。バーが長いほど、あるいは数値が高いほどその能力が優れていることを示します。各能力の持つ効果は以下のとおりです。

●攻撃	剣/銃による攻撃力を表します。
●命中	攻撃を仕掛けたときの命中率を表します。
●防御	攻撃からの防御力を表します。
●回避	敵からの物理/魔法攻撃を回避する能力を表します。
●魔法威力	魔法の威力を表します。攻撃魔法の威力に影響します。
●魔法効果	魔法の効力です。数値が高いほど相手にかかりやすくなります。

●力	腕力の強さを表します。高いほど攻撃力が大きくなります。
●知恵	悪魔を仲魔にするときの成功率に影響します。
●魔力	魔法の効力や耐性を表します。MPの最大値にも影響します。
●体力	物理攻撃の耐性を表します。HPの最大値にも影響します。
●速さ	俊敏さを表します。値が高いほど戦闘中に早く攻撃できます。
●運	敵から逃げるときや先制攻撃の確率などに影響します。

▶ パラメータを振り分ける



能力パラメータの振り分けは、ゲームを新規で始めたときとレベルアップ時に行うことができます。方向キーの上下でアップさせたい能力を選択し、右を押すとバーのマスが1増え、左でマスが1つ戻ります。計画的にパラメータを上げて、プレイヤーだけのオリジナルキャラクターを育てましょう。

▶ リストを閲覧する

ステータス画面では、アイテムと魔法のリストが閲覧できます。主人公のステータス画面で○ボタンを押すと所持アイテムリスト、パートナーのステータス画面で○ボタンを押すと所持魔法リストがそれぞれ表示されます。



●アイテムリスト

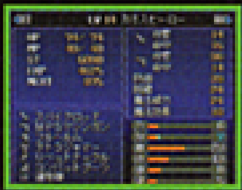
ステータス画面で○ボタンを押すと、アイテムリストが出現します。見たいアイテム項目を選択した後、L1、R1ボタンまたは方向キーの上下でページを替えられます。

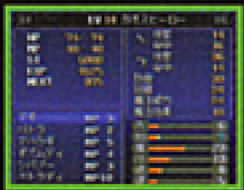




●魔法リスト

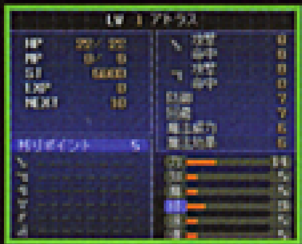
魔法を覚えているキャラクターはステータス画面で○ボタンを押すと魔法リストが出現します。L1、R1ボタンまたは方向キーの上下で次のページを見ることができます。





パラメータを効率よくアップ

パラメータの設定はキャラクターの成長方向を決める重要な行動です。そのため各キャラクターの長所を伸ばすことがポイントになります。各能力を効率よく上げて、強力なオリジナルキャラクターを育て上げましょう。



バトルシステム

フィールドやダンジョンにはいろいろな悪魔が出現します。戦闘の流れを覚えておきましょう。





状況に応じて選択できるパーティバトル

戦闘ではただ剣で斬りつけるだけでなく、4つのコマンドを駆使することで、さまざまな戦術を実行できます。また、戦うだけでなく、会話を交わして悪魔を仲魔にしてしまうことも重要です。

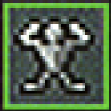
戦闘画面の見方



1 敵の状態、出現数を表すアイコンです（P23参照）。
2 バトルコマンドです。4つのコマンドから行動を選択して戦闘を行います（P24参照）。
3 出現した敵が表示されます。
4 メッセージウインドウです。悪魔との会話や、戦闘中のメッセージが表示されます。
5 パーティメンバーのステータスを表します。

敵の状態を知らせてくれるアイコン

戦闘画面には敵の状態を示すアイコンが表示されます。このアイコンは、効率よく戦闘を行うためには欠かせない情報源となります。



通常

体力充分の状態。正常であることを表します。



麻痺

麻痺（PALYZE）状態です。動けない上、歩くたびにダメージを受けます。



金縛り

金縛り（BIND）の状態です。動けなくなります。



混乱

混乱（PANIC）状態です。どんな行動を取るかわかりません。



毒

毒（POISON）を受けている状態です。歩くたびにダメージを受けます。



睡眠

睡眠（SLEEP）状態を表します。動くことができません。



呪い

呪い（CURSE）の状態です。歩くたびにダメージを受けます。



石化

石化（STONE）状態です。まったく動けなくなります。



凍結

凍結（FREEZE）状態です。凍りついて動けなくなります。



魅了

魅了（CHARM）の状態です。味方を攻撃するようになります。



ハッピー

幸せ（HAPPY）な状態です。指示通りに動かないことがあります。



体力低下

体力が低下している状態です。HPが最大値の1/4以下を意味します。



沈黙

沈黙（CLOSE）状態を表します。魔法を使うことができません。



蝿

蝿化（FLY）の状態を表します。

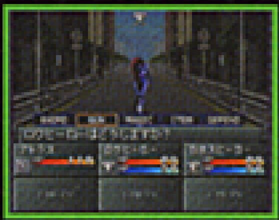
▶ 戦闘中に使用できる4つのコマンド

敵と遭遇したら「FIGHT」「ESCAPE」「TALK」「AUTO」の４つのコマンドから行動を選択できます。ただ闇雲に敵を攻撃するだけでなく、時には会話を交わしたり逃げ出したりすることも重要な作戦の１つです。



FIGHT

出現した敵と戦闘を行います。「FIGHT」を選択するとさらに右の５つのコマンドが出現しますので、方向キーの左右でコマンドを選び、◎ボタンで決定してください。



FIGHT選択時のコマンド

- SWORD/ATTACK
- GUN/EXTRA
- COMP/MAGIC
- ITEM/RETURN
- DEFEND

[SWORD/ATTACK]

装備している剣で攻撃を仕掛ける通常攻撃です。仲魔は、それぞれの方法で攻撃を仕掛けます。複数の敵を攻撃できる場合もあります。

[GUN/EXTRA]

装備している銃で攻撃を仕掛けます。仲魔は特殊な技を使用します（EXTRAを持っている仲魔のみ）。

[COMP/MAGIC]

会得した魔法を使用します。なお主人公は魔法を使えない代わりにCOMPを使用できます。

[ITEM/RETURN]

所持しているアイテムを使用します。仲魔はアイテムを使用できず、RETURNで主人公のCOMPの中に戻ることができます。

[DEFEND]

敵の攻撃から身を守ります。人間、仲魔共通のコマンドで、直接攻撃だけでなく、魔法による攻撃のダメージも緩和することができます。



ESCAPE



敵から逃亡します。逃亡に成功すると戦闘は終了しますが、失敗した場合は、すべての敵から攻撃を受けてしまうことになります。多用はせずに状況に応じて使用しましょう。

TALK



敵と交渉を行い、仲魔にしたりお金やマグネタイトをもらうことができます（P27）。パーティに同じ仲魔がいる場合は、相手も友好的な態度で接してきます。

AUTO



敵を全滅させるまで自動的に攻撃を行います。AUTOを途中で止めたい場合は、戦闘中に⊗ボタンを押し続ければコマンド選択ができるようになります。

月の満ち欠けと仲魔の状態について



悪魔の状態は月の満ち欠けによって大きく左右されます。特にFULL MOON（満月）のときは、悪魔が興奮状態になってしまうため、交渉しても聞き入れてもらうことができません。パーティ内に同種の悪魔がいても戦闘になってしまいます。仲魔にしたいのであれば、FULL MOONのとき以外に交渉するといいでしょう。

▶ 戦闘の流れ



出現した悪魔と戦闘に入った場合は、相手を全滅させなければなりません。武器や魔法、アイテムなどを駆使して攻撃を仕掛けましょう。また、敵グループを全滅させると、続けて新たな別の敵グループが出現することがあります。

コマンドを駆使して敵を殲滅



相手を攻撃する方法には、大きく分けて「剣」「銃」「攻撃魔法」の3つがあります。各キャラクターにコマンド入力の順番が回ってきたら、方向キーの左右で行動を選択、◎ボタンで決定します。戦闘が終了すると経験値、お金、マグネタイトを獲得、時にはアイテムを入手することもあります。

レベルアップについて



経験値が一定まで貯まることで、各キャラクターのレベルがアップします。レベルアップすると各種能力がアップし、さらにパラメータにポイントを振り分けることができます（P20）。レベルアップ時に得られるポイントは、1レベルにつき1ポイントです。なお仲魔には経験値が入らず、レベルアップすることもありません。

▶ 仲魔にするまでの流れ

悪魔と遭遇したときに「TALK」コマンドを選択すると、さまざまな交渉を行うことができます。ここでは悪魔との交渉の流れについて説明しましょう。

1.交渉開始



戦闘に突入したら、まず「TALK」コマンドで悪魔に話しかけます。悪魔の気を引くように、うまく接していくことが大切です。なお、主人公よりも高いレベルの悪魔は仲魔にできません。

2.会話選択



会話をしていると、悪魔が質問をしてきたり、どのような態度で接するか選択することになります。悪魔はそれぞれさまざまな性格を持っているので、よく考えて選択しましょう。

3.アイテムの要求



会話がうまく進んでいくと、悪魔がアイテムやお金を要求してくることがあります。

4.交渉成立



交渉が成立すると、悪魔は主人公のCOMPに登録されます。悪魔召喚プログラムで仲魔にできるのは6体までですが、ゲームが進むと最高で12体までストックすることが可能です。

▶ オリジナルパーティを作成する

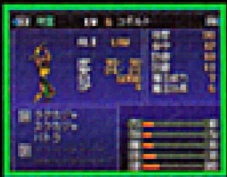
悪魔召喚プログラムにストックされた仲魔は、3体までパーティに加えることができます。強力な仲魔をパーティに加えれば、パーティ全体のパワーアップにもつながるのです。以下でパーティ作りのポイントを紹介しますので、オリジナルパーティを作ってみましょう。



point 1 役割を決めて編成を行う

パーティを作成するときは、攻撃と回復魔法を持った仲魔を加えてバランスよく編成しましょう。





point 2 交渉で仲魔を得たら合体でパワーアップ

ストーリーが進むと、出現する悪魔も強敵が多くなっていきます。交渉で仲魔を得たら、邪教の館で合体させ、強い悪魔を仲魔にしましょう。オリジナルパーティ作りに役だってくれるはずです。



point 3 マグネタイトの残量は常にチェックしておく

悪魔にはCP（抗体ポイント）というポイントがあります。これは悪魔を連れ歩くときに消費するマグネタイト量に影響し、ポイントが高い仲魔ほど、多くのマグネタイトを消費します。マグネタイトがなくなると仲魔のHPが減少していきますので、マグネタイトの残量には常に注意しておくことが大切です。

悪魔合体システム

仲魔を合体させてより強い悪魔を作り出せば、冒険の心強い味方となってくれます。





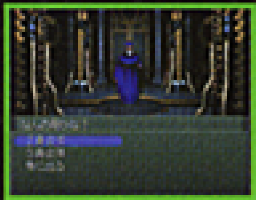
邪教の館で仲魔をパワーアップ

仲魔をパーティに加える方法は、会話による交渉だけではありません。邪教の館（P32）で合体を行えば、より強力な悪魔を仲魔にすることがことが可能です。

▶ 合体表のマークの見方

○	普通の合体です。合体の法則に沿った（P48）悪魔ができます。	※	精霊ができることを表します。
1	元の悪魔と同種族で１ランクレベルの高い悪魔ができます。	2	元の悪魔と同種族で２ランクレベルの高い悪魔ができます。
×	元の悪魔と同種族で１ランクレベルの低い悪魔ができます。	?	合体後は何が出現するかは不明です。
・	合体できないことを表します。	D	ダークサイドの悪魔が出現します。

STEP1 悪魔の合体数を決定する



まず最初に悪魔の合体数を決定します。合体数には２身合体と３身合体があり、３身合体のほうがよりランクの高い悪魔を作りだすことが可能です。なお、死んでいる仲魔は復活させないと合体させることができません。

STEP2 合体させる悪魔を選択する

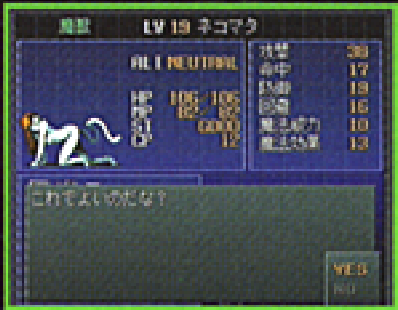
合体数が決定したら、続けて合体に使用する悪魔を選択します。方向キーの上下で悪魔を選択、◎ボタンで決定してください。3身合体を行う場合は、3体の悪魔をそれぞれ選出してください。





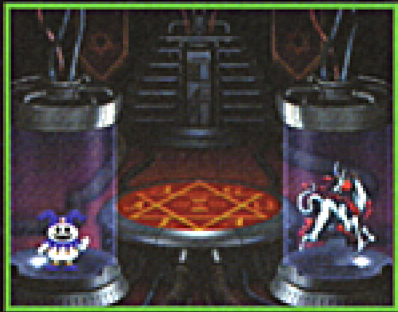
STEP3 合体後の悪魔のステータスを確認する

合体させる悪魔を選出し終えると、合体後の悪魔のステータスが出現します。ここで◎ボタンを押すと合体を行うかを質問されます。その悪魔でよければ「YES」、やり直したい場合は「NO」を選択してください。「NO」を選択するとSTEP2まで戻ることができますので、好みの悪魔ができあがるまで何度も試してみるといいでしょう。



STEP4 悪魔の合体開始

STEP3で「YES」を選択すると、いよいよ合体開始です。合体に成功した悪魔は挨拶をして、そのまま自動的にCOMPに入れられます。パーティに加える場合は、忘れずにコマンドで呼び出しておきましょう（P15）。



情報収集と施設ガイド

冒険の途中にはさまざまな施設が出現します。上手に利用して冒険に役立てましょう。





売買や情報の収集を行える施設の数々

ダンジョン内には、主人公たちの冒険の手助けとなる各種の施設があります。ショップで買い物をするだけでなく、ときには重要な情報を得られることもあります。

回復ポイント　HPやMPなどを回復できる3つの施設

以下の施設では、お金を払うことでHP/MPの回復、呪いを解いたり死者を復活させることもできます。施設内では方向キーの上、下、左、右で行動を選択、○ボタンで決定します。

回復道場



メシア教会



ガイア神殿



BAR　人々と会話できる情報の場

BARに集う人々からさまざまな情報を得ることができます。人々がいる場所を通過すると自動的に会話を始めます。すでに会話をしている場合は「TALK」アイコンが表示され会話の開始を任意に選択できます。



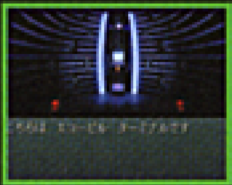
武器屋/防具屋/薬屋　多彩な品をそろえたショップの数々

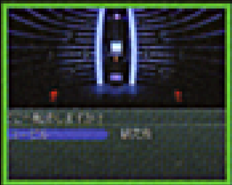
アイテムの売買を行います。方向キーの上下で購入したいアイテムにカーソルを合わせ、◎ボタンで決定して売買を行ってください。なお武器/防具は性別と属性によって装備できるものが異なりますので注意しましょう。

通信ターミナル

セーブや転送を行える謎の施設

冒険のデータをセーブしたり、別の場所にあるターミナルへワープするための施設です。セーブの方法についてはP11を参照して行ってください。ほかの通信ターミナルへワープする場合は、方向キーの上、下、左、右で行き先のターミナル名を選択し、◎ボタンで決定してください。





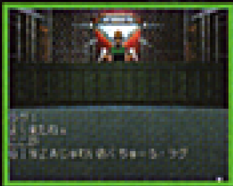
ジャンク屋　掘り出し物を扱うショップ

さまざまなジャンク品を扱っているショップです。中には、思わぬ掘り出し物が売られていることがあるかもしれません。



ラグの店　宝石とアイテムの交換所

入手した宝石を、珍しいアイテムと交換してくれるショップです。

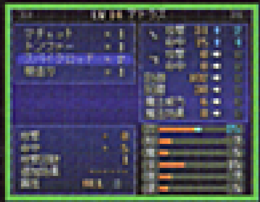


邪教の館　仲魔を合体させる邪教徒の館

仲魔を合体させて、違う仲魔を作り出す施設です。合体方法には2身合体、3身合体の2つがあり、パーティを強化することができます。P48を参考にしてより強い仲魔を作り出しましょう。



武器/防具の紹介



強敵との戦闘に備えて、武器や防具などの装備品は万全にしておくことが大切です。

戦闘に欠かせない豊富な武器・防具の数々

主人公たちは、長い冒険の中でさまざまな武器や防具を手に入れていきます。ここではゲーム序盤に入手できる武器、防具を紹介しましょう。

剣 sward

高い攻撃力を備えた接近専用の武器。複数の敵に攻撃可能なものもあります。

アタックナイフ	♂/♀	格闘用の小型ナイフ。
マチェット	♂/♀	ブッシュなどで障害物をなぎ払う蛮刀。
トンファー	♂	韓国の武道に用いる武具。米警察では警棒として利用している。
スパイクロッド	♂	棍棒やバットに釘などを無数に打ち付けたもの。

銃 gun

遠距離からの攻撃が可能な武器。大量の敵に対しても効果を発揮します。

ニューナンブ	♂/♀	38口径リボルバー。日本の警察の正式銃。
ベレッタ92F	♂/♀	米軍が正式採用している大型自動拳銃。
MP5マシンガン	♂/♀	世界各国の軍隊や警察で使用されているサブマシンガン。
M16ライフル	♂	米軍採用のアサルトライフル。

弾 bullet

銃とセットで使用する弾丸。ステータスに影響を与えるものもあります。

通常弾	♂/♀	ごく一般的な鉛弾頭の弾丸。
ショットシェル	♂/♀	微少の弾を放出する散弾。
毒針弾	♂/♀	弾頭に致死性の毒針が仕込んであり、命中した者を毒殺する。
神経弾	♂/♀	弾頭に神経を麻痺させる毒針が仕込んであり、命中した者を拘束する。

ヘルメット helmet

頭部を保護するための防具。比較的高い防御力を誇ります。

ヘッドギア	♂	ボクシングのスパーリングなどで使う頭部用の防具。
フルヘルム	♂	オートバイ用のフルフェイスヘルメット。
フリッツヘルム	♂	米軍の放出品の軍用ヘルメット。
メタルクラウン	♀	硬鋼金属使用の王冠。

アーマー armor

ボディを保護する防具。防具の中でもっとも防御力があります。

サバイバーベスト	♂	ポケットが多く付いたアウトドア用ベスト。防御力は期待できない。
ケブラーベスト	♂	ケブラー繊維を使用した防弾チョッキ。
ファイアガード	♂	火炎攻撃の耐久性に優れたアーマー。
サンダーガード	♂	対電撃用で絶縁性に優れたアーマー。

グローブ glove

拳や腕を保護する防具。攻撃力を高めることもあります。

レザーグラブ	♂	皮革製の丈夫な手袋。
リベットナックル	♂	皮革製の丈夫な手袋に鋲を植えこんだ攻撃用手袋。
カイザーナックル	♂	拳を痛めずに攻撃力を高める。昔はメリケンサックと呼ばれていた。
ガントレット	♀	拳から肘までを防護する金属製の手袋。騎士の鎧の一部

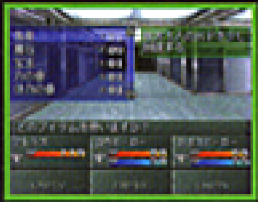
ブーツ boots

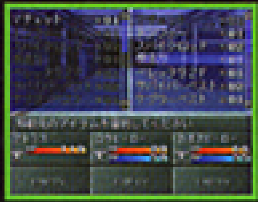
足を保護する防具。防御だけでなく移動力を高めることもあります。

レザーブーツ	♂	革製のブーツ。
コンバットブーツ	♂	米軍の放出品。戦闘用の編み上げ靴。
ライダーブーツ	♂	オフロードレース用の膝当ての付いたブーツ。
ジェットブーツ	♂	小型ジェットが仕込まれており、素早く動ける靴。

アイテムの紹介

アイテムは、道具として使用するだけでなく悪魔との交渉にも必要とされる重要なものばかりです。





さまざまな効果を発揮するアイテムの数々

ショップや宝箱、あるいは倒した敵から入手できるアイテムには、さまざまな効果が秘められています。ここでは、そうしたアイテムの一部を紹介しましょう。

回復アイテム recovery

傷ついた体を癒すアイテム。悪魔との交渉に役立つものもあります。

魔石	最大HPの25%分、HPを回復します。
宝玉	HPを全回復します。
傷薬	HPを回復します。
牛黄丹	HPを回復します。傷薬よりも強力です。
マッスルドリンコ	上限を越えてHPを回復しますが、多用すると副作用があります。
ソーマ	HP・MPを回復し死以外の状態を治癒します。
反魂香	DEAD（死亡）、DYING（瀕死）の仲間を復活します。失敗もあります。

秘石 spirit stone

強い魔力が込められた石。戦闘中に使うことで魔法と同じ効果があります。

アギラオストーン	敵にアギラオの効果を与える。
マハラギストーン	敵にマハラギの効果を与える。
ジオンガストーン	敵にジオンガの効果を与える。
マハジオストーン	敵にマハジオの効果を与える。
マハブフストーン	敵にマハーブフの効果を与える。

宝石 jewel

美しい輝きを放つ原石。「ラグの店」で仲魔と交換することができます。

ガーネット	淡く赤い光を放つ原石。
エメラルド	癒しの象徴とされる、碧色に輝く原石。
サファイア	神聖な僧の象徴とされる原石。
アメジスト	透き通るような紫色をした水晶。
パール	淡い輝きを放つ真珠。
オパール	さまざまな色、形をした原石。
アクアマリン	その名のとおり海のように澄んだ輝きを放つ原石。
ルビー	赤く輝く原石。
トパーズ	橙色に輝く原石。
ダイヤモンド	美しい輝きと非常に高い硬度を持った原石。
オニキス	ロザリオなどに使われる原石。
ターコイズ	美しい青をたたえる石。

兵器 weapon

軍などで使用されている人造兵器。戦闘中に使用すれば攻撃魔法の効果があります。

火炎瓶	敵にアギの効果を与える。
ハンドグレネード	敵にザンマの効果を与える手榴弾。
スティンガー	敵にマハザンの効果を与える携帯ミサイル。
ドラゴンATM	敵にマハザンマの効果を与える携帯ミサイル。

お香 incense

各種能力をアップさせるお香。使用すると体力も全回復します。

力の香	「力」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。
知恵の香	「知恵」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。
魔力の香	「魔力」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。
体力の香	「体力」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。
速さの香	「速さ」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。
運の香	「運」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。

その他 etc...

霊的な力を持ったアイテムの数々。使用することで効果が得られます。

聖水	敵にハンマの効果を与える。
破魔矢	敵にメギドの効果を与える。
地獄玉	敵にマハラギオンの効果を与える。
秘孔針	敵1体に致死を与える。
ペンタグラム	敵の攻撃を反射する。
施餓鬼米	主人公のレベル以下の敵1体に対してハンマの効果を与える。
蟲毒皿	敵1体にムドの効果を与える。
如来像	カオスヒーロー、主人公の属性がカオスかニュートラルのとき、HPが0になると自動的に復活してHPが半回復する。
阿弥陀数珠	カオスヒーロー、主人公の属性がカオスかニュートラルのとき、エナジードレインを受けても回避できる。
ロザリオ	ロウヒーロー、主人公の属性がロウのとき、HPが0になると自動的に復活してHPが半回復する。エナジードレインも回避できる。
アムレット	今いるフロアのダメージゾーンでダメージを受けない。
タリスマン	呪い攻撃を自動的に回避する。
コアシールド	次の満月までの間、ダメージゾーンでダメージを受けない。



魔法紹介

ゲーム中には全５系統の魔法が存在します。各魔法の効果を覚えておきましょう。



魔法を駆使して戦闘・移動を行う

「MAGIC」コマンドを使用するとさまざまな魔法を使うことができます。以下で紹介する魔法をしっかり覚えて冒険に役立てましょう。

攻撃魔法 戦闘をより有利に進める強力な魔法の数々

名前	消費MP	特徴
アギ	3	火炎魔法……炎を呼び出し、敵１体を焼き尽くします。
アギラオ	7	
マハラギ	5	火炎魔法……炎を呼び出し、複数の敵を焼き尽くします。
マハラギオン	9	
ブフ	3	凍結魔法……吹雪を呼び出し、敵１体を凍結します。
ブラーフ	8	（凍結した敵は攻撃できなくなります。）
マハーブフ	6	凍結魔法……吹雪を呼び出し、複数の敵を凍結します。
マハブフーラ	11	（凍結した敵は攻撃できなくなります。）
ジオ	4	電撃魔法……雷を呼び出し、敵１体を電撃します。
ジオンガ	9	（感電した敵は攻撃できなくなります。）
マハジオ	7	電撃魔法……雷を呼び出し、複数の敵を電撃します。
マハジオンガ	12	（感電した敵は攻撃できなくなります。）
ザン	2	衝撃魔法……衝撃波を呼び出し、敵１体を撥ね飛ばします。
ザンマ	5	

名前	消費MP	特徴
マハザン	4	衝撃魔法……衝撃波を呼び出し、複数の敵を撥ね飛ばします。
マハザンマ	7	
ハンマ	5	ゾンビなど不死の敵2体を消滅させます。
マハンマ	10	ゾンビなど不死の敵複数を消滅させます。
ムド	3	呪殺……敵2体に致死の呪いをかけます。
ムドオン	9	呪殺……複数の敵に致死の呪いをかけます。
テンタラフー	14	神経系に障害を起こし、ダメージとパニックを与えます。
リムドーラ	8	敵に大ダメージを与えます。

攻撃補助魔法 攻撃を行いやすくするための補助魔法

名前	消費MP	特徴
ドルミナー	3	敵を昏睡（SLEEP）状態に陥れます。
シバブー	3	敵を金縛り（BIND）状態にします。
プリンパ	2	敵を混乱（PANIC）状態に陥れます。
ハピルマ	2	敵を至福（HAPPY）状態に陥れます。
マリンカリン	6	敵を魅了（CHARM）状態に陥れます。
マカジャマ	4	敵の魔法を封じます（CLOSE）。
マカトランダ	2	敵のMPを吸引します。
タルンダ	4	敵の攻撃力を低下させます。
ラクンダ	4	敵の防御力を低下させます。
スクンダ	2	敵の攻撃精度（命中力）を低下させます。

防御魔法　パーティに使用する防御魔法

名前	消費MP	特徴
タルカジャ	4	味方の攻撃力を上昇させます。
ラクカジャ	4	味方の防御力を上昇させます。
スクカジャ	2	味方の攻撃精度（命中力）を上昇させます。
マカカジャ	4	味方の魔法防御力を上昇させます。
テトラジャ	5	エナジードレインなど敵の特殊攻撃を防ぎます。
マカラカーン	6	敵の魔法攻撃を反射します。
テトラカーン	5	敵の物理攻撃を反射します。

治癒魔法　傷やステータスを癒す治癒系魔法

名前	消費MP	特徴
ディア	2	仲間1人のHPを回復します。
ディアラマ	4	
ディアラハン	8	
メディア	6	仲間全員のHPを回復します。
メディアラハン	14	
パトラ	2	味方1人の死亡/瀕死/毒/麻痺/石化以外の状態を回復します。
ペンパトラ	4	味方全員の死亡/瀕死/毒/麻痺/石化以外の状態を回復します。
ポズムディ	4	毒（POISON）にかかった仲間を解毒します。
パララディ	6	麻痺（PALYZE）にかかった仲間を治癒します。
ペトラディ	10	石化（STONE）にかかった仲間を治癒します。
リカーム	12	瀕死（DYING）の味方を蘇らせHPの1/8回復します。
サマリカーム	24	瀕死（DYING）/死亡（DEAD）の味方を蘇らせHPを全回復します。死亡（DEAD）の場合は蘇生に失敗することがあります。
リカームドラ	8	自分の身を犠牲（DEAD）にして味方全員のHP/MPを全回復。
マカトラ	10	自分のMPを10ポイント味方に与えます。

特殊魔法　不思議な効果のある特殊な魔法

名前	消費MP	特徴
マッパー	2	3Dダンジョンで自分の周囲の地形を表示します。
トラエスト	6	3Dダンジョンの現在地点から進入地点へ戻ります。
トラポート	6	最終セーブ地点へワープします。
トラフーリ	2	戦闘から必ず脱出できます。
エストマ	6	自分より低レベルの敵の出現を抑えます。
サバトマ	8	仲魔を1体召喚します。





種族紹介

すべての悪魔はいずれかの種族に属しています。
属性は合体や交渉時に重要な役割を果たします。





悪魔の種族と属性

悪魔は各属性と13の大種族に分類されます。種族と属性は、悪魔を仲魔にしたり悪魔合体を行う上で重要となりますので、しっかり理解しておきましょう。

大種族	種族	大種族	種族
神族	魔神・女神	鬼神族	天魔・鬼神・鬼女・邪神
魔族	魔王・妖魔・夜魔・妖精	飛天	天使・堕天使・セラフ
龍族	龍神・龍王・邪龍	鳥族	霊鳥・妖鳥・凶鳥
獣族	神獣・聖獣・魔獣・妖獣	鬼族	闘鬼・妖鬼・地霊・邪鬼
精霊	精霊	邪霊	幽鬼・悪霊・屍鬼
外道	外道	人	獣人・メシア教徒・ガイア教徒
マシン	マシン		

各属性の特徴

属性によって悪魔の特徴は異なります。特徴は以下のとおりです。

LAW	整然として秩序を重んじます。
CHAOS	混沌、なすがままを重んじます。
LIGHT	開放的で善行を範とします。
DARK	邪悪で破滅的な性格を持っています。

▶ 種族と属性の関係 各種族は以下のような属性に分類されます。

各種族と属性を表す関係図です。黄色い線で区切られた枠が、もっとも近いほうの属性に属していることを意味します。（例：天魔→LIGHT－CHAOS属性）



悪魔の種族の特徴



悪魔は、種族によって性格が異なります。そのため、いきなり襲いかかってくるものもいれば、こちらの言葉に耳を傾けてくる悪魔もいるのです。ここでは各種族の性格を簡単に紹介しますので、会話や交渉を行う際の参考にしてください。

LIGHT　善行を好み聖なる力を秘めた神々

魔神	魔を統べる最高の力を持つものたち。どちらかというと享楽的な神々が多い。
女神	女の神々で慈愛をもたらす、愛に溢れた優しい神々。
天魔	魔神に対抗する力を持った神々。彼らは享楽的な面を持たず、己にも他者に対しても厳しい。
鬼神	怒りの姿をとる神々。闘鬼たちが神の力を得た姿である。
セラフ	唯一神の手によって、数多くの天使の中から特に選ばれて力を与えられたものたち。
天使	唯一神の目となり手となって動く精霊たち。外敵に対しては武器を取って敢然と闘う役割も併せ持っている。
龍神	龍の長たち。神の中でももっとも古い存在で、人智を越えた力を持っている。
霊鳥	神々の乗り物であったり、聖なる力の昇華を体現したりする魔物たち。神聖度の高い存在。
神獣	神の猛々しい力の現れ。邪悪なるものとの戦いでは、大いなる力を発揮する。

聖獣	霊鳥に匹敵する神聖な生き物たち。神聖故に傷つきやすい一面もある。
精霊	地・水・火・風の四大元素を体現するものたち。

DARK　邪悪な心を持ち破壊を好む異形の神々

邪神	陥しめられた神々の中でも最も邪悪な存在。人間の恐怖や苦悩を得るために、破壊を行う。
魔王	陥しめられた古き神々であるが、再び王座を得るために策謀している。
邪龍	知性があまりなく、破壊と貪欲な食欲の衝動に駆られる、暗黒のパワーの権化である。
凶鳥	悪い兆しを運んでくるといわれる生き物。そしてまた、人の魂を貪欲に喰うものたちでもある。
妖獣	飽くなき欲望の悪魔。その破壊に対する力は純粋なほどでもある。
邪鬼	最低限にまで落ちた神々や精霊。復讐と残虐な欲望を満たすための魂しか持ち合わせていない。
幽鬼	人間が強烈な怨念によって死してなお姿をとどめ、害をなそうとするものたち。
悪霊	幽鬼ほどの実体化ができずにとどまっている怨霊たち。肉体が希薄なため、攻撃を受けづらい。
屍鬼	悪魔の力によって、歩き回る死体たち。いわゆるアンデッド・モンスター。
外道	実体化できない悪魔や、悪魔に精神を冒された人間たち。
マシン	機械仕掛けのロボット。または、強力な魔力で動いている操り人形。

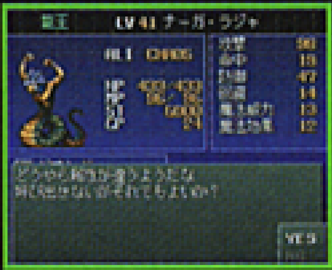
NEUTRAL　善にも悪にも属さない不明確な存在

鬼女	破壊をもたらす女神たち。敵に対しては容赦のない殺戮を行う。
妖魔	強大な魔力を秘めた悪魔たち。その性格は暗いものではなく光に向いている。
夜魔	妖魔よりも強力な魔力を持つ、恐ろしき夜の魔物たち。昔から人間にとっては最も身近な存在。
妖精	陽気な魔物たち。邪悪にも正義にもあまり興味がなく、好き勝手を行うのが好きなようだ。
堕天使	かつて唯一神と戦い、敗れたために天界から追放されてしまった、いわゆる悪魔である。
龍王	龍神には至らないが、巨大な力を秘めた龍たち。
妖鳥	人々の魂を誘惑し、気に入ったものをさらっていく、危険な風の悪魔。邪悪な存在ではない。
魔獣	直感で生きる獣が魔と化したもの。危険だが邪悪さはない。
闘鬼	闘争を好む下級の鬼族。忠誠心が高く、何者かに使役されて闘いを行うことが多い。
妖鬼	闘鬼のように上級悪魔から使役されて闘うのを嫌い、自らの怒りに任せて闘争を行う鬼たち。
地霊	鬼となるまでの闘気を秘めていない悪魔。大地からその力を得ている。
獣人	人と悪魔の合体によって生まれた魔物たち。
メシア教徒	悪魔を打ち払う救世主が現れると信じる人々。
ガイア教徒	悪魔の支配を受け入れ、共存していこうとする人々。



パーティの属性について

悪魔と同様、主人公たちにも属性があり、この属性は主人公の行う行動によって変化していきます。交渉時に、悪魔の属性と主人公の属性が相いれない場合は仲魔にすることはできません。なお、邪教の館で相いれない属性の仲魔を作り出すことはできますが、召喚することはできないので注意しましょう。





悪魔合体表

合体後の種族は、合体させる悪魔の組み合わせによって決定します。表を参考にして試してみましょう。



	魔神	女神	天魔	鬼神	鬼女	妖魔	夜魔	妖精	セラフ	天使	堕天
魔神	ー	※※	ー	ー	女神	女神	妖魔	夜魔	ー	女神	天魔
女神		ー	ー	ー	妖精	天魔	地霊	妖魔	ー	堕天	天魔
天魔			ー	※※	※※	女神	堕天	妖魔	ー	外道	妖魔
鬼神				ー	※※	鬼女	堕天	鬼女	天魔	鬼女	夜魔
鬼女					※	夜魔	堕天	夜魔	女神	女神	闘鬼
妖魔						※	※※	※※	魔神	堕天	夜魔
夜魔							※	※※	魔神	堕天	妖魔
妖精								※	天使	女神	天使
セラフ									ー	※※	※※
天使										※	※※
堕天											※
龍神											
龍王											
霊鳥											
妖鳥											
神獣											
聖獣											
魔獣											
闘鬼											
妖鬼											
地霊											
獣人											

●合体表の見方

※＝精霊　※※＝近親種合体

―＝合体不可　　　　　堕天＝堕天使

近親種合体＝通常の合体の法則ではなく、別の法則により合体します。

龍神	龍王	霊鳥	妖鳥	神獣	聖獣	魔獣	闘鬼	妖鬼	地霊	獣人
天魔	鬼神	天使	堕天	龍神	龍王	神獣	鬼神	闘鬼	妖鬼	魔獣
鬼女	龍神	天使	堕天	龍神	龍王	神獣	鬼女	闘鬼	妖鬼	龍王
鬼神	龍神	天使	堕天	龍神	龍王	神獣	鬼神	闘鬼	妖鬼	邪龍
天魔	龍神	龍王	鬼女	龍神	龍王	神獣	龍神	龍王	闘鬼	神獣
鬼神	女神	妖鬼	妖魔	鬼神	龍王	神獣	龍王	闘鬼	妖鬼	邪龍
鬼女	霊鳥	龍王	堕天	獣人	邪龍	妖鬼	鬼女	闘鬼	妖鬼	魔獣
龍王	邪龍	凶鳥	凶鳥	魔獣	獣人	妖獣	鬼女	邪鬼	悪霊	幽鬼
神獣	聖獣	天使	堕天	龍王	魔獣	聖獣	鬼女	妖魔	妖鬼	妖鬼
天魔	龍神	女神	霊鳥	龍神	神獣	聖獣	妖魔	妖魔	妖精	妖鬼
天魔	聖獣	女神	霊鳥	龍神	神獣	聖獣	妖魔	妖魔	妖精	妖鬼
邪龍	鬼女	妖魔	夜魔	妖魔	魔獣	獣人	鬼女	幽鬼	邪鬼	妖獣
―	※※	天魔	鬼神	龍王	龍王	龍王	鬼神	闘鬼	邪龍	天魔
	※	龍神	鬼女	霊鳥	神獣	聖獣	鬼神	闘鬼	妖鬼	魔獣
		※	※※	龍神	神獣	聖獣	神獣	夜魔	妖獣	魔獣
			※	霊鳥	霊鳥	妖鬼	鬼女	堕天	凶鳥	妖鬼
				※	※※	※※	鬼神	龍王	龍王	龍王
					※	※※	神獣	魔獣	魔獣	妖獣
						※	獣人	闘鬼	聖獣	聖獣
							※	※※	※※	鬼神
								※	※※	妖魔
									※	妖精
										―

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。 NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（△）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。